BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan zaman dibidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing asing lagi diberbagai belahan dunia yang memiliki banyak fungsi. Akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini dan masa datang dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan membawa dampak yang sangat besar bagi setiap perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, radikal, dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce* (*e-commerce*) dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua

fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan *costumer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

CV. Target Produksi merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan dan produksi konveksi pakaian. Sistem penjualan yang dipakai di CV. Target Produksi sekarang ini masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli yang harus datang langsung ke tempat CV. Target Produksi sehingga dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari tempat CV. Target Produksi. Selain itu pemasarannya berdasarkan berita dari pelanggan ke pelanggan, hal ini menyebabkan perencanaan target penjualan jarang tercapai dan kesulitan mendapatkan pelanggan baru. Dikarenakan tempat perusahaan yang tidak strategis dan ketatnya persaingan dengan ada banyaknya perusahaan konveksi di kota Bandung maka pihak perusahaan harus bisa merespon hal-hal tersebut guna mencapai efiktifitas maupun efisiensi perusahaan. Dalam pembuatan laporan-laporan masih dilakukan secara manual dengan melihat pada arsip-arsip data pemesanan, pembelian, dan stock barang. Hal ini menyebabkan pembuatan laporan yang dibutuhkan memerlukan waktu cukup yang lama.

Berdasarkan realita tersebut maka topik yang ditetapkan untuk skripsi ini adalah **Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada CV. Target Produksi Bandung**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka penulis mencoba untuk mengidentifikasikan beberapa masalah yang ditemukan diantaranya adalah :

1. Sistem penjualan yang dipakai di CV. Target Produksi sekarang ini masih memakai sistem konvensional, yaitu pembeli yang harus datang langsung ke tempat CV. Target Produksi.
2. Pemasarannya berdasarkan berita dari pelanggan ke pelanggan yang menyebabkan perencanaan target penjualan jarang tercapai dan kesulitan mendapatkan pelanggan baru.
3. Tempat perusahaan yang tidak strategis dapat menyita waktu konsumen yang berada jauh dari tempat CV. Target Produksi.
4. Ketatnya persaingan dengan ada banyaknya perusahaan konveksi di kota Bandung.
5. Pembuatan laporan masih dilakukan secara manual dengan melihat pada arsip-arsip data yang membutuhkan waktu yang cukup lama.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di CV.Target Produksi.

2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pembelian di CV. Target Produksi yang dapat membantu konsumen dalam pemesanan barang, mengetahui desain dan produk apa saja yang ditawarkan, dan membantu dalam pembuatan laporan penjualan dan pembelian bagi perusahaan.
3. Bagaimana menguji sistem informasi penjualan pembelian di CV. Target produksi.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan pembelian di CV. Target Produksi.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian, penulis dapat membuat Sistem Informasi e-commerce yang diharapkan dapat membantu permasalahan-permasalahan yang dihadapi pada CV.Target Produksi Bandung .

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di CV.Target Produksi.
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan pembelian di CV. Target Produksi yang dapat membantu konsumen dalam pemesanan barang, mengetahui desain dan produk apa saja yang ditawarkan serta

membantu dalam pembuatan laporan penjualan dan pembelian bagi perusahaan.

3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi penjualan dan pembelian di CV.Target Produksi.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pembelian di CV. Target Produksi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak- pihak sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya perancangan sistem informasi E-commerce dapat membantu pihak CV. Target Produksi dalam memasarkan pemesanan atau penjualan lebih luas.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis bagi penelitian sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

   Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terutama dalam pembuatan aplikasi E-commerce.

b. Bagi Peneliti Lain

   Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama bagi yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang E-commerce.

c. Bagi Pengembangan Ilmu Manajemen

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu manajemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek), sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu manajemen yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Pembayaran transaksi dilakukan secara offline, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan.
2. Proses akhir yaitu pengiriman barang, tidak diperhatikan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dipilih peneliti untuk menjadi tempat penelitian yaitu CV. TARGET PRODUKSI Jl. Cikutra Sekepondok II No.264A Cikutra Bandung Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan sejak bulan Maret 2010 sampai dengan bulan Juni 2010. Dan untuk mengetahui waktu penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Tahap	**Maret 2010**				**April 2010**				**Mei 2010**				**Juni 2010**			
	1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
System engineering																
Analysis																
Design																
Code																
Testing																
Maintanance																